

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Penelitian**

Olahraga menurut para ahli merupakan suatu bentuk kegiatan jasmani yang tertuang dalam beberapa bentuk seperti dalam permainan, perlombaan dalam kegiatan intensif yang merupakan relevansi kemenangan dan prestasi maksimal. Pendapat tersebut menegaskan bahwa olahraga bukan hanya memberikan kesehatan, dan prestasi bagi pelakunya. Seperti yang dikatakan Cholik Mutohir olahraga adalah :

Proses sistematis yang berupa segala kegiatan atau usaha yang dapat mendorong mengembangkan, dan membina potensi-potensi jasmaniah dan rohaniah seseorang sebagai perorangan atau anggota masyarakat berupa permainan, pertandingan, dan prestasi puncak dalam pembentukan manusia yang memiliki Ideologi yang seutuhnya dan berkualitas berdasarkan Dasar Negara atau Pancasila.

(Sumber:<http://olaharagabagikesehatanjasmani.blogspot.com>)

Olahraga juga merupakan suatu usaha penentu isi hidup dan cita-cita bangsa, yang berfungsi sebagai sebuah alat untuk mempertahankan hidup, dan meningkatkan kualitas hidup seseorang. Olahraga memberikan kontribusi yang sangat besar bagi masyarakat baik untuk kesehatan, pencapaian prestasi bahkan kesenjangan sosial. Semua itu tergantung bagaimana orang tersebut menentukan tujuan dia berolahraga. Di Indonesia olahraga itu sangat digemari. Baik olahraga yang bersifat rekreasi maupun prestasi.

Namun, bisa kita lihat perkembangan olahraga prestasi di Indonesia ini masih kurang berkembang dengan pesat. Hal ini terjadi salah satunya dikarenakan kurang adanya pelatihan khusus mengenai pelatihan psikologis terhadap para atlet di Indonesia. Hal ini menunjukkan bahwa adanya tumpang tindih antara kajian teoritis dengan kajian praktis yang terjadi di lapangan. Harsono (1988:100) mengatakan bahwa:

Ada empat aspek latihan yang perlu diperhatikan dan dilatih secara seksama oleh atlet yaitu :

a) latihan fisik, b) latihan teknik, c) latihan taktik, dan d) latihan mental.

Keempat aspek tersebut diatas haruslah seiring dilatihnya dan diajarkan secara serempak.

Namun, fakta di lapangan kebanyakan pelatih kurang begitu memperhatikan aspek latihan yang terakhir yaitu aspek mental. Seperti yang dialami oleh penulis selama proses pelatihan di cabang olahraga Softball. Padahal aspek psikologis sangat penting dimiliki oleh atlet. Seperti yang dikatakan Ibrahim (2008:187) bahwa “Aspek psikologi ini sangat berpengaruh terhadap penampilan atlet”.

Oleh karena itu, penting bagi seorang pelatih untuk melakukan pelatihan mental bagi atlet selain latihan pada aspek fisiknya. Seperti yang dinyatakan oleh Williams, Jean et al dalam Ibrahim (2007:148) yang berpendapat bahwa :

“Pada umumnya pelatihan mental menekankan pengembangan keterampilan dan teknik psikologis, seperti mengelola kecemasan, imajinasi, penetapan target/tujuan, konsentrasi, berbicara kepada diri sendiri, menghentikan pikiran yang keliru, memenej kegiatan rutinitas dan kepercayaan diri, dan sebagainya”.

Berbagai faktor yang mempengaruhi aspek psikologis diantaranya yaitu motivasi. Motivasi menurut Cratty dalam Harsono (1988:250) yaitu “Secara umum mengacu kepada faktor-faktor dan proses-proses yang bermaksud untuk mendorong orang untuk beraksi atau untuk tidak beraksi dalam berbagai situasi”. Hanafiah dan Suhana (2009:26) mengatakan bahwa :

“Motivasi belajar merupakan kekuatan (*power motivation*), daya pendorong (*driving force*), atau alat pembangunan kesediaan dan keinginan yang kuat dalam diri peserta didik untuk belajar secara aktif, kreatif, efektif dan inovatif, dan menyenangkan dalam rangka perubahan perilaku, baik dalam aspek kognitif, afektif, maupun psikomotor.”

Berbagai bentuk upaya untuk melakukan pelatihan mental kini mulai banyak ditemukan. Salah satu bentuk pelatihan mental yaitu melakukan pelatihan menumbuhkan motivasi atlet melalui video. Seperti yang diungkapkan Fathurrohman dan Sutikno (2009:67) yang menyebutkan bahwa fungsi penggunaan media dalam proses pembelajaran yaitu “...meningkatkan motivasi siswa dalam mempelajari sesuatu/menimbulkan gairah belajar...” Serta didukung dengan pernyataan Nana Sudjana dalam Fathurrohman dan Sutikno (2009:66) yang mengemukakan beberapa nilai praktis mengenai media pengajaran

yaitu : “ ...b) media dapat memperbesar minat dan perhatian siswa untuk belajar...”

Motivasi sangat dibutuhkan oleh setiap atlet dalam mencapai prestasi yang optimal. Begitu juga dengan atlet UKM Softball UPI yang membutuhkan motivasi yang tinggi guna meningkatkan prestasi dalam setiap pertandingan. Berikut gambaran data prestasi UKM Softball UPI pada Tabel 1.1.

**TABEL 1.1**  
**PRESTASI UKM Softball UPI**

TIM	TAHUN					
	2012		2013			2014
	UNJ CUP	TELKOM CUP	UNY CUP	TELKOM CUP	UGM CUP	TELKOM CUP
<b>PUTRA</b>	JUARA 3	JUARA 4	-	JUARA 3	JUARA 2	JUARA 1
<b>PUTRI</b>	JUARA 1	JUARA 1	JUARA 2	JUARA 2	-	JUARA 2

Berdasarkan Tabel 1.1 dapat dilihat bahwa prestasi UKM Softball UPI tidak stabil atau fluktuatif. Pada kejuaraan UNJ CUP 2012 tim Putra meraih Juara Tiga dan Putri meraih Juara Satu. Pada tahun yang sama di kejuaraan TELKOM CUP tim Putra mengalami penurunan menjadi Juara Empat dan tim Putri masih bertahan di posisi Juara Satu. Pada Tahun 2013 di kejuaraan tim Putra pada tahun 2013 mengalami peningkatan prestasi yaitu pada kejuaraan TELKOM CUP meraih Juara Tiga dan UGM CUP Juara Dua sedangkan UNY CUP dan TELKOM CUP tim Putri mengalami penurunan prestasi yaitu menduduki Juara Dua. Kemudian pada kejuaraan TELKOM CUP 2014 tim Putra mengalami peningkatan prestasi yaitu meraih Juara Satu dan tim Putri tetap berada di posisi kedua.

Prestasi atlet kurang stabil atau menurun disebabkan oleh beberapa faktor. Salah satu faktor yang mempengaruhi prestasi atlet adalah faktor psikologis. Dalam hal ini faktor psikologisnya adalah motivasi. Seperti yang dikatakan Harsono (1988:261) atlet dengan motivasi yang tinggi, meskipun hanya berkecakapan atau berkemampuan sedang-sedang saja, akan menyelesaikan suatu tugas dengan lebih baik daripada atlet yang tidak mempunyai motivasi yang kuat,

meskipun dia mempunyai kecakapan yang tinggi. Dari teori tersebut dapat dikatakan bahwa motivasi berpengaruh positif terhadap prestasi.

Berdasarkan uraian latarbelakangpenelitian, maka penulis tertarik untuk meneliti mengenai pengaruh pemberian tayangan video motivasi terhadap motivasi bertanding pada atlet Unit Kegiatan Mahasiswa (UKM) SoftballUniversitas Pendidikan Indonesia (UPI). Penulis beranggapan bahwa pemberian tayangan video motivasi akan berpengaruh terhadap motivasi bertanding pada atlet UKM SoftballUPI.

## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah dapat dirumuskan suatu masalah sebagai problematika penelitian, yaitu “Apakah pemberian tayangan video motivasi memiliki pengaruh yang signifikan terhadap motivasi bertanding pada atlet UKM SoftballUPI”.

## **C. Tujuan Penelitian**

Melihat masalah penelitian dapat dirumuskan bahwa tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh pemberian tayangan video motivasi terhadap motivasi bertanding pada atlet UKM SoftballUPI.

## **D. Metode Penelitian**

Suatu penelitian hendaknya memiliki suatu metode tertentu untuk mencapai tujuan penelitian yang telah dirumuskan oleh peneliti.Untuk itu metode penelitian dianggap sebagai suatu hal yang memiliki peranan yang cukup penting demi tercapainya tujuan penelitian.Seperti yang dikatakan Arikunto (2010:203) yang menyatakan bahwa “Metode penelitian adalah cara yang digunakan oleh peneliti dalam pengumpulan data penelitiannya”.

Metode yang digunakan penulis dalam penelitian ini adalah metode eksperimen. David O. Scars (dalam Arikunto 2010:31) menyebutkan bahwa “Eksperimen adalah metode pengumpulan data melalui pengukuran dua atau lebih kondisi yang berbeda dalam kasus khusus, kemudian menugaskan individu untuk

merasakan kondisi yang berlainan tersebut dan mengukur perilaku setiap individu yang ada dalam kondisi tersebut”.

Jadi, eksperimen yaitu untuk mengungkapkan hubungan sebab-akibat. Pada penelitian ini, penulis mengontrol variabel bebas yang dianggap sebagai penyebab perubahan bagi variabel terikatnya. Dengan kata lain, apa yang terjadi pada variabel terikat merupakan akibat dari pelakuan yang diberikan oleh variabel bebas.

#### **E. Manfaat Penelitian**

Penulis memiliki beberapa harapan dari hasil penelitian ini diantaranya adalah sebagai berikut :

1. Secara teoritis, hasil penelitian ini dapat dijadikan bahan ilmu pengetahuan bagi atlet dan pelatih terutama untuk bahan masukan pada saat memberikan latihan mental, khususnya untuk mengetahui pengaruh pemberian tayangan video motivasi terhadap motivasi bertanding pada atlet UKM Softball UPI.
2. Secara praktis, dapat dijadikan tolak ukur bagi pelatih untuk memilih atlet yang ideal, terutama kualitas pemain yang mempunyai kemampuan dan motivasi yang tinggi, khususnya dengan memberikan pengaruh pemberian tayangan video motivasi terhadap motivasi bertanding pada atlet UKM Softball UPI.

#### **F. Batasan Penelitian**

Untuk memperoleh gambaran yang jelas, maka perlu adanya pembatasan ruang lingkup penelitian ini.

Ruang lingkup penelitian ini dibatasi pada hal-hal berikut, yaitu :

1. Ruang lingkup penelitian hanya ditekankan pada pengaruh pemberian tayangan video motivasi terhadap motivasi bertanding pada atlet UKM Softball UPI.
2. Pengambilan dan pengumpulan data melalui angket.

## **G. Definisi Istilah**

Untuk menghindari salah penafsiran terhadap istilah-istilah yang dipergunakan dalam penelitian ini maka perlu dijelaskan mengenai istilah-istilah, sebagai berikut :

### **1. Definisi Video**

Pada era modern saat ini teknologi berkembang sangat pesat. Banyak teknologi-teknologi canggih yang lahir untuk membantu meringankan pekerjaan manusia saat ini.

Salah satunya ialah teknologi video yang kini merupakan salah satu media yang banyak digunakan untuk berbagai tujuan. Audio visual atau yang lebih dikenal dengan sebutan video ini memiliki banyak fungsi sebagai media itu sendiri.

Berikut adalah beberapa ungkapan yang mengungkap tentang apa itu yang disebut dengan video. Binanto (2010:179) menyebutkan video adalah: “teknologi pemrosesan sinyal elektronik yang mewakilkan gambar bergerak.”

Serta didukung dengan pendapat Agnew dan Kellerman dalam Munir (2012:290) yang mendefinisikan: “video sebagai media digital yang menunjukkan susunan atau urutan gambar-gambar bergerak dan dapat memberikan ilusi/fantasi. Video juga sebagai sarana untuk menyampaikan informasi yang menarik, langsung dan efektif.”

Penulis dapat simpulkan bahwa video merupakan salah satu media digital yang berfungsi menangkap, merekam, mengolah, menyimpan, dan mengkontruksikan susunan gambar-gambar bergerak yang dapat memeberikan ilusi kepada yang melihatnya sehingga dapat dijadikan sebagai salah satu sarana yang dapat menyajikan informasi atau pesan secara menarik, langsung, dan efektif.

### **2. Definisi Motivasi**

Dalam berbagai sisi kehidupan manusia pastinya membutuhkan keseimbangan hidup anantara faktor psikis dan psikologis. Banyak orang sering menggembor-gemborkan untuk terus berolahraga dengan kata lain bermaksud untuk melatih fisik. Namun, sering ditemukan dilapangan bahwa faktor psikologis

kurang bergitu menjadi perhatian. Padahal, seharusnya diantara kedua faktor tersebut tidak terjadi ketimpangan atau berat sebelah melainkan harus adanya keseimbangan diantara keduanya.

Faktor psikologis memiliki peranan yang cukup penting dalam kehidupan ini, dimana disaat kemampuan fisik pondasinya sudah cukup kuat namun tidak didukung dengan kemampuan mentalnya maka hal tersebut sama saja dengan nol.

Motivasi ialah salah satu faktor psikologis yang cukup penting bagi kehidupan kita ini. Motivasi sangatlah berpengaruh terhadap ketercapaian tujuan. Seperti yang dikatakan oleh David C McClelland dalam Thoha (2007:235) mengatakan bahwa: “manusia pada hakikatnya mempunyai kemampuan untuk berprestasi diatas kemampuan orang lain.” Didukung oleh teori motivasi yang dinyatakan Cratty dalam Harsono (1988:250): “yaitu secara umum mengacu kepada faktor-faktor dan proses-proses yang bermaksud untuk mendorong orang untuk beraksi atau untuk tidak beraksi dalam berbagai situasi.

Penulissimpulkan bahwa motivasi merupakan salah satu faktor atau proses yang dimana dapat mendorong seseorang untuk beraksi dalam berbagai situasi sehingga dapat mencapai tujuan yang diharapkannya.

### **3. Definisi Softball**

Permainan Softball merupakan olahraga yang cukup terkenal dan banyak digandrungi kalangan remaja maupun dewasa di Indonesia bahkan di kancan Internasional. Banyak *event-event* kejuaraan yang dilaksanakan diberbagai kalangan baik antar Sekolah Menengah Atas, Perguruan Tinggi, ataupun antar Klub di Indonesia.

Permainan Softball diartikan Utami (2008:8): “adalah olahraga beregu yang terdiri dari dua tim. Permainan Softball lahir di Amerika pada tahun 1887. Softball merupakan perkembangan dari olahraga sejenis yaitu bisbol (*baseball*) atau *hardball*.



## **H. Struktur Organisasi Penelitian**

Struktur organisasi berisi rincian tentang urutan penelitian dari setiap bab dan bagian bab dalam suatu penelitian. Dalam penelitian ini struktur organisasi penelitian dirinci sebagai berikut :

- BAB I        Memuat tentang pendahuluan yang berisi latar belakang penelitian, rumusan masalah, tujuan penelitian, metode penelitian, manfaat penelitian, batasan penelitian, definisi istilah, dan struktur organisasi penelitian.
- BAB II        Menerangkan tentang konsep, teori dan pendapat para ahli terkait dengan masalah yang diteliti, anggapan dasar, dan hipotesis.
- BAB III       Berisi penjabaran yang rinci mengenai metode penelitian termasuk komponen yang lainnya seperti populasi dan sampel, variabel dan desain penelitian, instrumen penelitian, prosedur pelaksanaan tes, dan analisis data.
- BAB IV       Membahas mengenai hasil penelitian dan pembahasan yang meliputi pengolahan data untuk menghasilkan temuan berkaitan dengan masalah penelitian.
- BAB V        Menjelaskan tentang kesimpulan dan saran yang memaparkan hasil analisis temuan penelitian.